

„XXXII. OTDK Testnevelés- és Sporttudományi
Szekció”

Gönczi Pál

*eSport? Sport! - Egy eSport bemutatása, a
mediatizált közeg által létrehozott kompetitív
lehetőségeken keresztül.*

Bevezetés

Az eSportot és azon belül a League of Legends (LoL) játékot, annak sportként való elfogadását és sportkereteken belül való értelmezését szeretném ezzel a munkával bemutatni. Célom, hogy a magyar sportvilágban mozgó szakemberek megismerkedjenek ezzel a játékkal és a számtalan lehetőséggel, amiket magában hordoz. Bemutatom, hogy is lehet ezt a játékot sportként felfogni, milyen rendszer alapján működik, és a játékot űző személy számára milyen kardiovaszkuláris terhelést jelent egy LoL mérkőzés.

Abban tulajdonképpen az egész eSport világ egyetért, hogy az eSport gyökere a „www” elindulásához nyúlik vissza (Thiborg, 2009). Azzal, hogy mindenki számára elérhetővé vált a közösségi háló, számtalan lehetőség nyílt meg az egész emberiség előtt. Az eSport fontosabb fejlődési állomásainak megítélésében már megoszlanak a vélemények az irodalomban. Véleményem szerint az áttörés a web 2.0 volt. A web 2.0 az információ korlátlan megosztását hozta el, a tartalmak bármely megszorítás nélküli cseréjét. Ezen korlátokat leküzdve robbanásszerű fejlődésnek indultak a közösségi hálók, tartalommegosztók és maga az eSport is. Különös fejlődést és elfogadást a Távol-Kelet mutatott, ahol a világ többi táját jóval megelőzve megalakultak eSport egyesületek, fizetett játékosokkal. Az eSport tárgyköre elég tág, így ennek csak egy részletét szeretném tárgyalni, a LoL-t.

A LoL készítői, megálmodói úgy tekintettek projektjükre, hogy ezt a játékot sportnak tervezik. A két készítő, Brandon Beck és Marc Merrill a Riot Games stúdiót 2006-ban alapította meg. A játék már a 2010-es kezdéstől fogva mindenki számára teljesen ingyenes volt. Fenntartása egy micro-tranzakciós modellből történik. A játék rajongótábora és játékosköre napról-napra szélesedett. 2011 júniusában a játék elérte azt a népszerűségi szintet, hogy szervezni lehessen, egy a maihoz képest még szerény rendezésű világbajnokságot. Akkor a győztes csapatot illető jutalom 50.000 dollár volt. A jelenséget világszerte 1,6 millióan követték valamely streamszolgáltatáson keresztül. A tornát az európai Fnatic csapat nyerte. A LoL-t 2013. július 11.-én történt egy áttörés, mikor az Egyesült Államokban hivatalosan is bejegyezték sportágnak⁽¹⁾, megkönnyítve így a külföldi játékosok vízumkérdését (Blum és Fisher, 2014). A 2013-as Season 3 World Championshipet már 1 millió dollárért játszották Los Angeles városában, a Staples Centerben. Bryce Blumand, (2014) összegyűjtött néhány szemléletes adatot, az akkori világbajnoksággal kapcsolatban. A 40-100 dollárig terjedő jegyekből 10.000 darab, kevesebb, mint egy óra alatt elkelt. Csak Kínában és Dél-Koreában 32 millió ember követte az élő közvetítést. Ezzel szemben egy

ugyanabból a stadionból közvetített NBA döntő mérkőzésen a nézőszám 26 millió volt. Azóta lejátszották a szöuli olimpiai stadionban a 4. világbajnoki döntőt, ahol a tendenciákat és a mellékelt képet szemügyre véve a fejlődés és az egyre növekvő érdeklődés továbbra is tetten érhető(1.kép).

eSport, fogalmak és kifejtés

A sport „egy olyan kultúrát igénylő aktivitás, melyben az emberek önkéntesen vesznek részt önállóan, esetleg más egyénnel, azzal a tudatos céllal, hogy fejlesszék önmagukat, képességeiket, miközben összemérik magukat általánosan elfogadott szabályok mentén, anélkül, hogy szándékosan kárt okoznának egymásban”(Wagner, 2006). Ezen belül a professzionális és az amatőr sportot a fizetés, az elsődleges anyagi forrás mibenléte választja el egymástól. Ez az eSport esetében sincs másképp és megállja a helyét. Ugyanakkor van egy probléma. Az általánosan elfogadott szakirodalmakban az eSport fogalom csak a fizetett játékosokra vonatkozik. Az eSportot a versenyszerű digitális játék professzionalizálódásával azonosítják. Ez mindenképpen problematikus. - Most nem arra gondolok ez alatt, hogy többen vannak, akik ezt semmilyen módon nem fogadnák el sportnak. Ez a tény könnyen magyarázható egy haza idézettel, amely így szól: „... a sporthoz számítják a testi ügyességet nem követelő, rendszeres időtöltéseket is, a horgászatot és a sakkozást” (Gyetvai-Kecskemétiné-Szatmári, 2008). Miért is baj az, hogy az eSport csak a profikat veszi a fogalmi kerete alá? Mivel rengeteg ember van, aki komolyan veszi ezt a tevékenységet, viszont nem tartozik azon kevesek közé, akik ebből tartják fenn magukat, illetve a családjukat. Úgy gondolom ugyanakkor, hogy nem szükséges új fogalmat adni az eSportnak, egyszerűen csak az eredeti sport fogalmat kell digitális úton értelmezni. „Az eSport egy olyan területe a sportnak, amelyben fejlődik az emberek mentális, akár fizikai képessége, információs és kommunikációs technológiák használata közben.” (Wagner, 2006)

De mitől sport egy sport? A kérdést megközelíthetjük Taylor (2014) könyvének alapján. Szerinte minden sportág rendelkezik az alábbi három tényezővel:

- A játék metakontextusa
- Amatőr játék és szurkolói kultúra
- Professzionális versenyzés és annak kultúrája

E tényezők létezése szükséges a játék, a sport léteéhez, hiányukban nem beszélhetünk sportról Taylor szerint (2014). A játék metakontextusának hiánya nem zavarja meg magát a játék

menetét, egyszerűen nem tudná az ember, mit játszik. Egy játék mindenképpen árulkodik arról, hogy miről szól. A metakontextus tulajdonképpen az, hogy a játék maga, illetve a neve mit kommunikál, miről szól. Az adott játékhoz vagy sporthoz, illetve annak nevéhez hozzákapcsoljuk a megfelelő kulturális jegyeket, így akár egy laikus ember is egyszerűen tud következtetni arra, hogy miféle játék is lehet az. Például a kézilabda ami egy összetett szó, melynek mindkét része árulkodik. Első része a „kézi”, mely maga a játékvitelnek a módjára utal, kézzel játsszák a játékot, fontos tehát a felsőtest, a felső végtagok felkészültsége. „Labda”, tehát labdajátékról beszélünk. A labdajátékok nagy részét csapatban játsszák, tehát lehet következtetni arra, hogy csapatjáték. Ugyancsak helyes gondolat, hogy ezeket a csapatjátékokat gólra játsszák (vagy a labda adott célterületre való juttatása a cél), tehát kell lennie pontszerzési lehetőségnek is. Ha összerakjuk a szót, máris körvonalazódik, hogy azt a pontot hogyan és miként szerzi az ember. A sportág pontos szabályzatát nyilván nem fogja senki se tudni, de már csak a név rengeteg dologról képes árulkodni. Ugyanezt a LoL-ra kivetítve, már más eredményt kapunk. Fontos tudnunk, hogy digitális keretben, eSportban gondolkodunk. LoL Legendák ligája. A logikus következtetések most a laikus olvasóban a következők lehetnek: Liga, tehát valamilyen versenyszerű körülmények között zajló küzdelem lehet. Akik játszanak, olyan karakterekkel játszanak, akik, mivel legendák, van valami kiváló és/vagy emberfeletti képességük... talán nem is emberek. Erre a helytálló következtetésre jutott egy alapötletekkel irányított laikus interjúalany. Ez alapján arra következtethetünk, hogy a LoL metakontextusa megfelel a sport Taylor (2014) által leírt követelményeinek.

A második tényező az amatőr játék és szurkolói kultúra már kevésbé elméleti, viszont annál inkább meghatározó része egy sportnak (Taylor, 2014). Az amatőr játékosok és a szurkolók azok, akik tulajdonképpen fenntartják és éltetik magát a játékot. Oda-vissza hatnak a professzionális sportra. Szimbiózisban van a kettő. A LoL esetében, az amatőr játék naponta 27 millió felhasználó bejelentkezésével valósul meg. Mivel, a játék teljesen ingyenes, nem szükséges rá havonta költeni (Blum és Fisher, 2014). A játékban, ahhoz hogy versenyszerűen lehessen játszani, el kell érni az „idézőnek”, azaz a játékosnak a harmincadik szintet az adott bejelentkezési profillal (account). Ez egy tekintélyes idő, ugyanakkor ez arra kiváló, hogy nem fog teljesen képzetlen játékosokat kompetitív, a játékban „ranked”, azaz tétmeccsre bedobni. Addig különböző játékmódok játszására van lehetőség konkrét tét nélkül. Eleinte még csak a gép által irányított ellenfelek ellen, tehát ha valaki csak szórakozni akar, azt nyomás nélkül is nyugodtan megteheti. A harmincadik szint után kezdődik tulajdonképpen az

igazi sport a játékban. Tíz darab helyosztó mérkőzés után a rendszer a „matchmaking rating” alapján elhelyezi a játékost a képességeinek megfelelő ligába, a ligarendszeren belül. A LoL-nak saját amatőr rendszere van, ami nem hasonlítható semmi egyéb bajnoksághoz, ligához. Season 4-ben, azaz a 2014-es szezonban hat darab liga volt, újítként behozták az év végére a hetediket is. Minden ligának öt darab divíziója van, ahol győzelmekkel, illetve vereségekkel lehet pozíciót szerezni, illetve veszíteni. A ligák a leggyöngébbtől a legerősebbig: bronz, ezüst, arany, platina, gyémánt, kihívó (challenger) és 2014 év végétől a mester, ami gyémánt és challenger között van, lesz. A 2. mellékelt képen látható, hogy egyes ligáknak és azon belüli divízió milyen a populációbeli megoszlása. Jól látható, hogy gyémánt (2,38%) és challenger (0,02%) ligákban van a játékosok krémje. Tulajdonképpen itt játszanak az elit játékosok, akiknek ez a megélhetésük. A profik, akiknek valóban ez a megélhetése, még a 0,02%-nál is kevesebben vannak. Lehetséges csapatokkal is játékokra jelentkezni, de amatőr szinten az nem annyira jelentős, illetve jelen írásban nem is szeretnék vele foglalkozni. A nagy játékosszám, a bronz (23,57%), ezüst (43,89%) és arany (22,61%) ligákban van. A 9,7 milliós játékos szám arra utal, hogy a 27 millióból ennyien jutnak el, vagy veszik a bátorságot igazán versenykörülmények között játszanak. A 30. szint nem teszi kötelezővé a tétmérkőzéseken való részvételt. A 2. kép jól szemlélteti, hogy egyes ligákon belül az V. divízióban a legnagyobb a populáció. Ez azért van, mert ha egy játékos elért egy ligát, onnan már nem eshet ki, csak a számozott divízióból (kivéve V.)(2). A feljutás úgy lehetséges, hogy egy adott divízióban el kell érni 100 pontot. Ha az megvan, akkor egy úgynevezett „best of three” promóciós szériát kell játszania a játékosnak, ahol két mérkőzést meg kell nyernie háromból, úgy továbbjuthat a fölötte lévő divízióba, de ha valamely liga I.-es divíziójában van és a következő ligába szeretne jutni, (pl.: ezüst → arany) akkor egy „best of five”-szériában három mérkőzést kell nyerni ötből.

A szurkolói kultúra sok helyen együtt él a professzionális részével a játéknak. Itt fontos megemlíteni, az a streamelést. A LoL világbajnokságot, az all-star gálát és egyéb rangosabb rendezvényeket is különböző stream szolgáltatásokon keresztül szokás nézni. Ezen szolgáltatók a Twitch, az Azubu és a Youtube. A stream tulajdonképpen egy élő televíziós adás, melyet az internetszolgáltatón keresztül sugároznak. A streamszolgáltatás lehetőségei itt nem maradnak abba. A profi játékosok gyakorlásuk közben is szoktak streamelni, ahogy játszanak, gyakorolnak, közben kommunikálnak, esetleg tippeket adnak rajongóiknak. Természetesen ezt nem csak a profik tehetik, amatőr játékosok hadai is közvetítenek nap, mint nap, ami után egy kis összeget össze tudnak szedni nézettség alapján, tehát valami kis

hasznuk is származik belőle. A profiknak ebből jelentős bevételük származik, nem is beszélve a szponzorokról, amelyeknek kötelező jelleggel meg kell, hogy jelenjenek a közvetítések alatt.

A Taylor féle harmadik tényező, a professzionális versenyzés kultúrája már némileg könnyebben érthető a LoL vonatkozásában. Nemzeti szintű bajnokságok egyelőre nem túlságosan jellemzőek, de a törekvések már elindultak efelé is. Felröppentek már pletykák a nemzeti válogatottokról, de az olimpiai játékokon való szereplésről is. Az igazán profi játékosok, nagy klubcsapatoknál vannak. Ezek a klubcsapatok a kontinensük, vagy régiójuk bajnokságában vesznek részt. Kisebb blokkokra a Távol-Keleten van szükség a dominanciájuk miatt. Európa és Észak-Amerika egy-egy nagy ligával rendelkezik, az EU LCS, illetve az NA LCS-el (League Championship Series). Természeteszerű, hogy itt sincs minden csapatnak kibérelt helye. Vannak Challenger szériák kontinensenként, amelyeket megnyerve be lehet jutni az LCS-be. Az LCS-ben leggyöngébben teljesítőknek is részt kell venniük a Challenger Series-ben, hogy bebiztosítsák részvételüket. A legjobb csapatok viszont rájátszásban vesznek részt, ahol eldől lesz a régió bajnoka, illetve, hogy ki jut ki a világbajnokságra. A világbajnokságra kijutás jogát az európai, amerikai, koreai és kínai rájátszások első három csapata kapja meg, illetve adódik lehetőség nemzetközi „wild carddal” más régiókból is bejutni. Így lehetett idén egy brazil, valamint egy török csapat is a világbajnokságon.

A játék

Mint minden játékban, a cél itt is a győzelem. A győzelem megszerzése az ellenfél központi „nexusának” legyőzésével szerezhető meg. A nexus-hoz vezető hosszú úton rengeteg részpontot lehet szerezni, melyeknek a lényege, hogy a hősök minél erősebbek legyenek és legyőzzék ellenfelüket. Pont származik gyilkosságból, annak asszisztálásából, tornyok lerombolásából, minionok elpusztításából és neutrális szörnyek legyőzéséből. Minden ilyen pont, vagy objektíva aranyat ad a hősöknek. Az aranyból tárgyak vásárlása lehetséges, amelyek kulcsfontosságúak a győzelemhez. Amellett, hogy aranyat kapnak a játékosok ezen dolgok véghezvitelével, ezektől függően még tapasztalattal is gazdagodnak hőseik a játék alatt. Rengeteg tárgy van a játékban, melyek ismerete rövid- és hosszútávon egyaránt fontosak. Általában a nagyarányú aranyfőlény határozza meg, ki nyeri a mérkőzéseket, de vannak itt is csodák és fel lehet állni nagyon mélyről is.

A játékeret a középén lévő folyó választja két félre, amelyek ellentétes tükörképei egymásnak. (3. kép) Ezen a pályán történik a játék, ahol öt-öt játékos méri össze tudását. Minden játékos egy-egy hőst irányít, amelyek csak a rá jellemző, egyedi képességekkel rendelkeznek. A játékban jelenleg 123 darab hős közül lehet választani. Ahhoz, hogy eredményesen és sikeresen lehessen űzni ezt a játékot, ahhoz az összes hős, összes képességével tisztában kell lennie a játékosnak. Ennek hiányában a kompetitív játéknak gyakorlatilag semmi értelme nincs. Mindegyik hőshöz tartoznak különböző jelzők, azaz „tag”-ek, amelyek adnak egy nagyon általános képet arról, hogy nagyjából milyen szerepkörben, posztban érdemes őket alkalmazni. Több esetben van posztok közti átjárhatóság, de azt, hogy melyik hős, melyik posztra a legalkalmasabb, azt az aktuális taktikai-stratégiai felállás, azaz „meta” határozza meg. A posztok viszont mindig ugyanazok maradnak. A 3. képen jól kivehető három ösvény. Ezek határozzák meg a posztok helyzetét. Az öt poszt a következő:

- Felső ösvény (TOP)
- Dzsungel (Jungle)
- Középső ösvény (MID)
- Sebzőhordozó (ADC: attack damage carry) – alsó ösvényen
- Támogató (Support) – alsó ösvényen

A TOP általában teljes szabadságot élvez a hősök kiválasztásában, mindig az adott csapatkompozíció határozza meg, hogy ő mit választ. Ez alól kivétel, ha van egy nagyon fontos hős, vagy a játékos nagyon ügyesen játszik valamelyik hőssel és mindenképpen arra akarnak építeni. A középső ösvényen lévő MID játékos az egyik fő hordozója a csapatnak. Ő az egyik, akinek a legtöbb sebzést ki kell osztania. Ezeket a hősöket a nagy sebzésosztás, viszont kevés sebzéstűrés jellemzi. Változó, hogy támadó, vagy varázssebzést oszt. Az alsó ösvényen két játékos/hős van. Az egyik az ADC, aki egy minden esetben távolharcú, támadó sebzéssel bíró hőssel játszik. Az ő dolga távolról, nagymértékű sebzést kiosztani és fenntartani, viszont rá is jellemző, hogy sebzéstűrése rendkívül alacsony. Mellette van a támogató, Support játékos, akinek képességei arra vannak kihegyezve, hogy társait minél jobb helyzetbe hozza, életben tartsa. Ritka és nem is fontos a Support játékosnak magas támadóértékei legyenek. A mérkőzés elején ADC társát kell, hogy segítse, a játék közepe-vége felé pedig globális szinten kell jelen lennie és segítenie csapatát. Végül a dzsungel játékos. Ő nem ösvényhez kötött, ő a dzsungelben lévő neutrális szörnyek legyőzésével erősödik.

Természetesen itt nem áll meg az ő szerepe. Feladata, hogy emberhátrányos helyzeteket alakítson ki, nyomást gyakoroljon az ellenfélre az ösvények meglepetésszerű megtámadásával, így előnyhöz juttatva csapatát.

A különböző sportágakban az eredményességhez számos képességgel kell a sportolónak rendelkeznie. A LoL esetében ez a játékosokra is igaz, viszont itt a játékosok által irányított hősök is rendelkeznek képességekkel. A 123 hősnek mind különböző képességei, tulajdonságai vannak. Egyenként négy, aktivizálható továbbá egy passzívan működő képességgel rendelkeznek. A játékosoknak ezeket tudni kell alkalmazni változatos körülmények között. Nádori László (1991) szerint a technika: „a mozgások egyénhez szabott biomechanikailag megalapozott végrehajtása”. Esetünkben a definíció „bio” előtag-ot nézve sántít. A technika jelen van ebben a sportágban is. A „bio” előtag hiánya miatt a játék közvetítői, illetve a játéksargon a technikát egyszerűen mechanikának hívják. Ez a mechanika tulajdonképpen a mozgások hősökhöz szabott, különböző körülmények között végrehajtott, megalapozott, eredményes végrehajtását jelenti.

A taktika „valamely cél elérése érdekében alkalmazott, az adott helyzetben legelőnyösebb módszer, magatartás” (Nádori, 1991) és stratégia „a versenyzők előtt álló célokat jelöli meg, amelyeket a konkrét taktikai feladatok megvalósításán keresztül érhetnek el” (Nádori, 1991). Ez a két fontos tényező, melyek magát a játékmenetet, természetesen, mint minden más sportágban is, alapjaiban meghatározzák. A LoL-ban professzionális szinten, minden mérkőzés előtt van egy úgynevezett „picks and bans” (4. kép) rész, amelyben a két csapat tiltólistára helyeznek három-három hőst. Így egyik csapat sem fog tudni vele játszani. Ez egy fontos stratégiai húzás, mely alapos felkészülést igényel, továbbá az ellenfelek és azok erős pontjainak beható ismeretét. Ezt követően a hősök kiválasztása történik. A választás sorrendje a következő: 'A' csapat 1-et választ, 'B' 2-t, 'A' 2-t, 'B' 2-t, 'A' 2-t és végül 'B' 1-et. Ez a tény is megnehezíti a stratégiai tervezést, hiszen több forgatókönyvvvel is rendelkezni kell, mert az ellenfél bármikor „belerondíthat” a tervbe egy váratlan hősválasztással

Most, hogy az olvasó nagyjából tisztában van a játékkal, mellékelek egy linket, amelyben megnézheti 2014 tíz legjobbnak ítélt momentumát.. (1. videomelléklet)

Domináns képességek

Mint minden sportban, a LoL-ban is vannak domináns képességcsoportok, amelyek megléte, használata és fejlődése önmonitorozással is könnyen tetten érhető. A játékhoz

elsősorban szükség van egy nagyon fejlett képességekészletre. A domináns képességek a következők:

- Fontos a helyzetfelismerő és megoldó képesség. – A játékos észreveszi a lehetőségeket, és tudatában saját hősének és társának képességeivel, pillanatok alatt hoz döntéseket, amelyeket azonnal végre is hajt. A játék mély elméleti ismerete ugyanúgy meghatározza a végeredményt, mint a gyakorlati tapasztalat. Hiába jó valaki egy hőssel, ha nem tudja, mit várhat a másiktól, így akár falnak is rohanhat.
- A gyakorlati alkalmazásban kiemelt szerepe van a finommotorika fejlettségének, amely vezet a gyorsasági koordináció képességéhez vezet. A játék során milliméternyi célterületekre kell célozni és gyakran kevesebb, mint egy tizedmásodperc van a végrehajtásra. Elvárás az ujjak és az egér kontrollja, a billentyűzet megfelelő módon és időben történő lenyomása, tehát a karakter minél gyorsabb és pontosabb irányítása. Sokszor előfordul kezdőknél, hogy nagyon tanácstalanok, lassúak a karakterek mozgatásában. Tetten érhető a képességek fejlődésének szakaszai, azaz a durva- és a finomkoordinációs szakasz is. Ha a megfelelő mozgatást egyszer megtanulja a játékos, akkor már csak a hősök egyedi képességeinek megfelelő kezelését kell megtanulni. Tehát a finomkoordinációs szakasztól indul a hőstanulás a későbbiekben, majd a karakter bonyolultságától függően válik idővel automatikussá a cselekvés. Sajnos előfordulhat egy rossz berögződés, amit itt is más sportágak mozgásanyagához hasonlóan, nehéz kiküszöbölni.
- Az előzőekhez még szorosan kapcsolódik a ritmusérzék képessége is. A játékosnak érezni kell, megfelelő ritmusban, sorrendben és helyzetben kell élni a hősképessegekkel és a mozgásokat végrehajtani.
- A játék során csak a játékon belüli tér van, fontos az ebben való térbeli tájékozódás képessége, amit ebben az esetben térképtudatosságnak nevezhetünk. Tudatában van a játékos azzal, hogy mi folyik a pályán, elhelyezi magát, társait és ellenfeleit a játéktéren, nem kell gondolkodnia, hogyan és merre menjen.

Megemlítendő a digitális kompetencia fogalma és a „Z” generáció kérdésköre is. Mert a „Z” generáció számára természetes, míg az idősebb korosztály számára pedig „idegen a történet”.

„A digitális kompetencia az elektronikus média magabiztos és kritikus alkalmazása munkában, szabadidőben és a kommunikáció során.”(Abonyi, 2010) Ehhez a kompetenciához

még szeretném hozzárendelni a digitális bennszülött és bevándorló fogalmait is. A különbség a két generáció között, hogy a net, azaz a „Z” generáció és a fiatalabbak, már ebbe a korba születtek, ahol a digitális eszközök nyelve számukra már anyanyelv (Prensky, 2001). Őket nem kell megtanítani a használatukra, mint a bevándorlókat, azaz az idősebb korosztály azon képviselőit, akik alkalmazkodni próbálnak napjaink digitális elvárásaihoz. Így kicsit furcsának hat, hogy a Nemzeti Alaptantervben (4) is kiemelt fejlesztési területként jelenik meg a digitális rész, pedig több mint valószínű, hogy a fiatalok sokkal jobban értenek a digitális tartalmakhoz, mint az őket tanítók. Visszatérve az eredeti témához, jól látható, hogy a fiatalabb korosztály számára a játék egy közérthető nyelven íródott, tehát annak a megtanítása, tanulása társak által vagy autodidakta módon történik. Figyelemreméltó és a „bennszülöttség” által továbbörökített a „multitasking”. Ez azt jelenti, hogy az adott személy egyszerre több dologgal is tud foglalkozni egy időben, figyelmét arányosan megosztja. Ez egy mindennapi, iskolai órát figyelembe véve azt jelenti, hogy a tanuló jegyzetel, eszik, beszélget padtársával, levelezik egy másik sorban ülő társával és facebookozik okoseszközén az asztal alatt egyszerre. A LoL-ban a multitasking az egyik legfontosabb része a játéknak. Ennek a készségnek a hiányában a játék eredményes véghezvitele elképzelhetetlen. Egy ADC-nek például egyszerre kell figyelnie a játék 6-7. perce környékén a minionok utolsó meglövésére, segítője helyezkedésére, saját helyezkedésére, ellenfelek pozícionálására. Továbbá fejben kell tartania saját és ellenfeleinek képességekészletét, azoknak célszerű használatát (ez követeli meg azt, hogy az akcióba lépés során történő csere értékes legyen), emellett a térképet figyelni, számítani a dzsungelből érkező meglepetésszerű támadásra. Megfelelő „vision”-t kell kialakítania (pályán való látás), társaival kommunikál, hibákra azonnal reagál. Ez így együtt rendkívüli módon megosztott figyelmet követel.

Célkitűzés

Pályamunkám céljai: a hazai sporttudománnyal foglalkozó szakemberek figyelmének, érdeklődésének felkeltése az eSport iránt. Az, hogy ki, mit tekint sportnak személye válogatja. A tény viszont, hogy a sakk vagy a horgászat is sportként van bejegyezve, megengedi azt, hogy komoly sportágként lehessen tekinteni a LoL-ra. Ami ténylegesen is ellene szól, az a fizikai aktivitás hiánya. Viszont nem szabad megfeledkeznünk róla, hogy a történelem során voltak művészeti olimpiák is. A nemzetközi szakirodalom inkább társadalomtudományi megközelítésben foglalkozott a LoL-al, az én kutatásommal, a sportbiológiai vonulatot erősíteném. Az eSport szimpatikus idegrendszerre, és azon keresztül a szívfunkciókra

gyakorolt hatása még ismeretlen terület. Ezért egy játék okozta szívfunkció változások nyomon követése a vizsgálat célja.

Anyag és módszerek

A kardiovaszkuláris vizsgálatot Polar Team Systemmel végeztem összesen nyolc főn. A műszert a LoL mérkőzés előtt rögzítettem a résztvevőkre. Három főt otthoni környezetben (kontrollcsoport), a további 5 fő a Deathfaction Multigaming (DFMG) csapata, akiket az I. PlayIt magyar bajnokságon vizsgáltam. A vizsgált személyek 19 és 23 év közötti férfiak változó testösszetétellel. A nyugalmi pulzus monitorozása után a játékosok pulzusváltozásait az egész játék alatt rögzítettem. A DFMG csapata szervezett versenyeken, edző irányította edzéseken vesznek részt, míg a kontrollcsoport hobbiszerűen játszik. Hipotézisem, hogy a DFMG csapat esetében nagyobb mértékű pulzusváltozások várhatóak, mivel esetükben nagyobb tétje volt a játéknak és komolyabb nézőközönség előtt szerepeltek. A pulzusszámítások során a maximális pulzust a számológép módszerrel határoztam meg.. Statisztikai analízis: Méréseim és számításaim eredményeit egyszerű leíró statisztikával (%), illetve Bonferroni-tesztel értékeltük és a következő szignifikancia-határértékeket alkalmaztuk: $p < 0,05$ és $p^{***} < 0,001$.

Eredmények

Az otthoni játék esetében a három játékos átlagpulzusa az egész játékot tekintve 15%-ot emelkedett +6,2. Ugyanakkor, ha a legmagasabb elért pulzust tekintjük, akkor már átlagosan 23,6%-ot . +5,3 emelkedett ennek a csoportnak a mérési átlaga. A nem versenykörülmények között zajló mérés átlaga esetében a játékosok mérkőzés alatti átlagpulzusuk és maximális pulzusuk átlaga között szignifikáns eltérést nem detektáltam. Az egyik játékos pulzusgörbéjén kiválóan látszódnak a játék egyes szakaszai és jól láthatóan kirajzolódnak azok a pillanatok a pulzusgörbéjén, hogy mikor vett részt egy összeütközésben (5. kép). Ahogy láthatjuk, a játékban hirtelen nagyobb mértékű pulzuskilengések tapasztalhatóak. Kívülről a megfigyelő csak annyit lát, hogy a játékos ül a gép előtt és hevesen nyomkodja a gombokat, ám a vizsgált személyben a szimpatikus idegrendszeri kardiovaszkuláris hatások jelentősek. Ennél a játékosnál konkrétan, - aki aktív sportoló, heti több mint 7 edzésen vesz részt – sikerült elérnie helyenként 60%-nál nagyobb terhelést is, ami megfeleltethető a kívánt bemelegítési pulzusnak is.

A DFMG csapat esetében egy fordulatokban gazdag, végül győztes mérkőzésen regisztráltam a pulzuszváltozásokat. A DFMG csapatának átlagpulzusa jelentős 16,6%-ot + 3.5 emelkedett a nyugalmi pulzushoz képest. A DFMG játékosoknak a mérkőzés alatti maximális pulzus átlaga (161,8), mint az egész csapat mérkőzés alatti átlagpulzusa (123,6), és jelentősen magasabb volt a kontrollcsoport maximális pulzus átlagához képest is (116,3) (6. ábra). A csapattagok által elért maximális pulzus átlaga 37,5%-al emelkedett meg a nyugalmi átlagpulzushoz képest. Tehát az előfeltételezésem itt is és a másik csoportnál is beigazolódott: Van olyan része a játéknak, ahol több mint 20%-al megnő kardiovaszkuláris rendszerünk terheltségi szintje a nyugalmi állapothoz képest. Ez professzionális környezetben a feltételezettnek pár százalékpont hiányában majdnem a duplája.

Megbeszélés

Köztudott, hogy a fizikai terhelés növeli a pulzusszámot, a stressz, szimpatikus idegrendszeri hatást (ADR) is (Kenney, Willmore, Costill, 2012). Ebben a sportban is, ahhoz képest, hogy csak ül a játékos a számítógép előtt, a teste igen komoly igénybevételnek van kitéve. Tehát úgy kap terhelés a szervezet, hogy nem mozgunk. A szív alkalmazkodása kérdéses, hogyan és miként valósul meg, hiszen más sportágakban a sportszív kialakulása a válasz a megnövekvő terhelésre. Tehát itt sok kérdés marad. Viszont, ami gazdag szakirodalommal rendelkezik, az az eSport szociológiai témakörei. Minden digitális eszközzel játszó egyénnek meg kellett már birkóznia az őket és a hobbijukat, esetleg a sportjukat érő előítéletekkel, megbélyegzésekkel. Ez két példával is illusztrálható. Az egyik, hogy bármilyen pillanatban, hogy tudományos vitára került volna sor, azonnal etikai kérdésekben bocsátkozott a közösség, hiszen „itt ölni kell”, szimulálni egy nem kívánt valóságot (Wagner, 2006). Ezt a mai médiakörnyezet egyébként is garantálja, nem csak információs-kommunikációs eszközök aktív használata közben fog egy fiatal találkozni az erőszakkal. Az azonosulás egy digitális hordozón keresztül már nem egy sarkallatos pontja egy ilyen jellegű kutatásnak. A fiatalok, azon belül is a „Z” generáció képviselői, teljességgel tisztában vannak azzal, mi a helyes, értékítéletük helyén van (Gönczi, 2013). Egy 2014-es felmérés során 1000 embert vizsgáltak, abban a tekintetben, hogy játékosok vagy nem játékosok, majd a két csoportot összehasonlították. Az ide eső általánosítás és megbélyegzés, hogy bárki, akit játékosnak - hazai kifejezéssel kockának – tekintünk, az egy hatalmas lúzer (Tsukayama, 2014). Pedig az eredmények egészen mást mutattak. A „gamer” kifejezést használta a kutatás, amelynek a kritériuma, hogy az elmúlt hatvan napban játszott valamilyen játékkal. 63% megfelelt a

kritériumnak. Érdekesebb a nemek megoszlása, amely azt mutatta, hogy annak a 630 embernek a 48%-a nő volt. A következő felsorolás szemlélteti a gamer és a nem gamer csoportok összehasonlítási eredményeit:

- A gamerek nagyobb eséllyel szereznek teljes állást. (42% v. 39%)
- „A barátaim a legfontosabbak számomra az életemben.” Ezzel az állítással a gamerek 57%-a míg a nem gamereknek csak 35%-a értett egyet.
- A gamereknél többen említették, hogy jó viszonyban vannak a szüleikkel (79% vs. 63%) és hasonlóan ehhez több gamer gondolja úgy, hogy a családdal töltött idő elsődleges fontosságot élvez (82% vs. 68%)
- A gamerek sokkal magabiztosabbak, többen gondolják úgy, hogy ők természetes vezetők, mint nem gamer társaik. (61% vs. 35%)
- A gamerek tudatosabbak szociálisan, 76%-uk gondolja úgy, hogy fontos az, hogy pozitív hatással legyenek a társadalomra, míg a nem gamereknek csak 55%-ban volt ez fontos.

Az itt felsorolt elemek és a Polar vizsgálat eredményei értelmében el kell vetni az elutasító, lenéző felfogást, amely ezt a közösséget érinti. Végzett tevékenységük a kardiovaszkuláris terhelés színterén adekvát bármely sportág nem határterhelést adó edzésével, emellett szociális és kognitív területen nem szenvednek hátrányt, sőt bizonyos bemutatott szempontokban, általános értékek mentén értékesebbnek is bizonyulnak nem gamer társaiknál.

Összefoglalás

Úgy vélem, az adatok bizonyítják azt, hogy ideje a konzervatív, elutasító gondolkodást a témával kapcsolatban feloldani, hiszen a világ megállíthatatlanul fejlődik. Szükséges, hogy mind az átlagember, mind a sportvilág képviselői, valamint a tudományos világ is előítéletek nélkül tudjon az ilyen jellegű témákhoz viszonyulni. A játék négy év alatt megállíthatatlanul fejlődött, megvan saját technikai, taktikai rendszere. Komoly rajongótáborral bír, amelyről kiderült az idei kutatásokból, hogy nem is egy csoport szerencsétlenről beszélünk. Ki lehet jelenteni, olyan sporttá alakult a LoL, amely nem csak népességbeli és gazdasági mutatóiban is jelentős, de komoly élvonalbeli sportfelkészülést igényel, megállja helyét a sportvilágban. Természetesen nem helyettesíti a testmozgást! De az biztos, hogy komoly szellemi és most már láthatóan, az itt bemutatott eredmények alapján szív-érrendszeri kihívásokat is tartogat.

Mellékletek

- Adamus T., 2012 Playing computer game sas electronic sports – in search of theoretical framework for a new research field, Springer Science + Business Media B.V.,
- Abonyi T. A., 2010 A digitális kompetencia ppt, <http://abonyita.inf.elte.hu/digkomp20100225.pdf%20>, 2014.11.05
- Blumand B. C. és Fisher S. D.. 2014.11.02. THE RISE OF eSPORTS League of Legends Article Series, www.foster.com,
- Gönczi P., 2013 november 08-09 Szuperkős példakép értékközvetítő szerepe a”Z” generációban, Egy generáció médiahasználati szokásairól, Médiaetnográfiai megközelítések
- W. Larry Kenney, Jack Wilmore, David Costill, 2012, Physiology of Sport and Exercise Web Study Guide-5th Edition, ISBN-13: 9781450423458
- Nádori L., 1991 Az edzés elmélete és módszertana, Magyar Testnevelési Egyetem, Budapest,
- Prensky M., 2014.11.05. Digitális bennszülöttek, digitális bevándorlók, 2001 október. http://goliat.eik.bme.hu/~emese/gtk-mo/didaktika/digital_kids.pdf
- Taylor T. L., 2014.11.03. Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming, MIT Press, <http://www.google.hu/books?id=CiL8aPrSeKcC&printsec=frontcover&hl=hu#v=onepage&qf=false>,
- Thiborg J. ,Norrköping, 15–17.június.2009. eSport and Governing Bodies – An outline for a research project and preliminary results, Paper för presentation på Kultur-Natur, Konferens för kulturstudier i Sverige, Norrköping, 15–17.június.2009.
- Tsukayama. H., 2014.11.13 Study: Gamers are more educated, more social than the people who make fun of them, The face of gamers is changing. (Microsoft via AP), <http://www.washingtonpost.com/blogs/the-switch/wp/2014/06/05/study-gamers-are-more-educated-more-social-than-the-people-who-make-fun-of-them/>,
- Wagner M. G. 2006 On the Scientific Relevance of eSports, , Danube University Krems 3500 Krems, Austria,

Internetes hivatkozások:

1. <http://www.ign.com/articles/2013/07/12/us-government-recognizes-league-of-legends-lsc-as-sport>, 2014.12.16
2. <http://www.lolsummoners.com/stats> , 2014.11.03.
3. The new face of gamers, LifeCourse Associates, Great Falls, VA, www.lifecourse.com, 2014.11.03.
4. http://www.ofi.hu/sites/default/files/attachments/mk_nat_20121.pdf , 2015.01.04

Képmelléletek:

1. Kép: A világbajnokságok fejlődése (<http://i.imgur.com/KxjQWWi.jpg>, 2015.01.04)



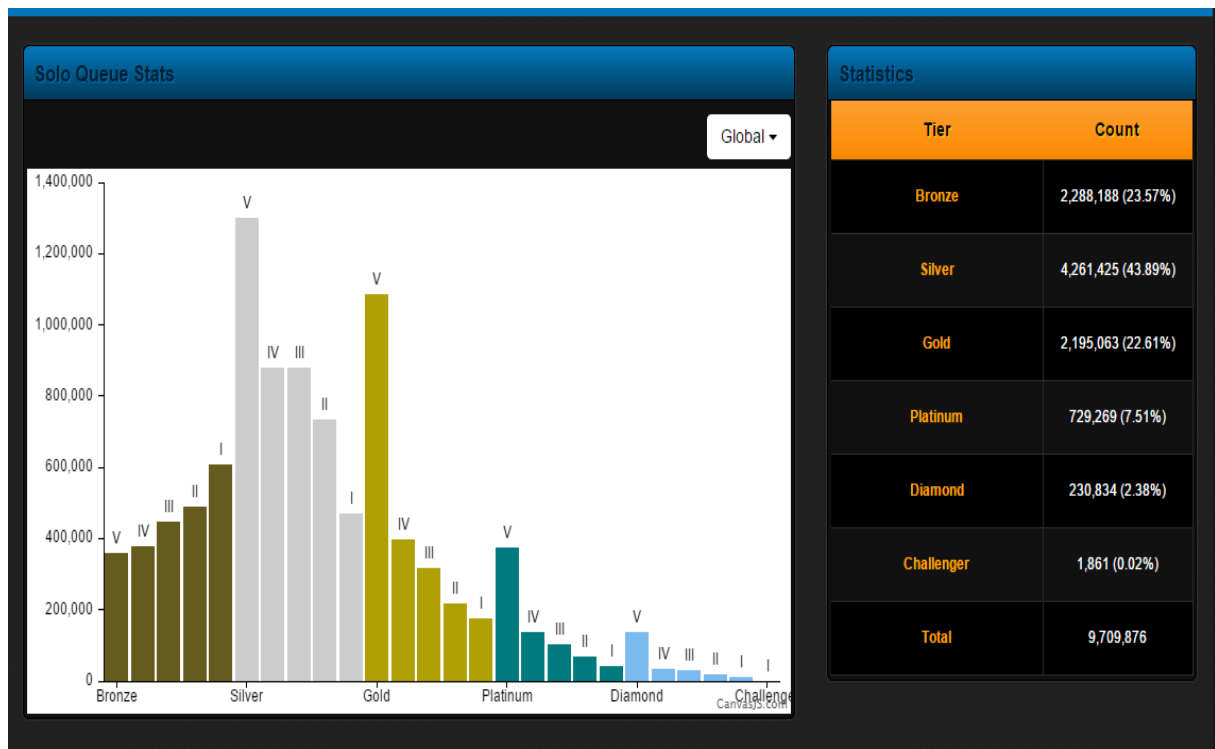
2011

2012

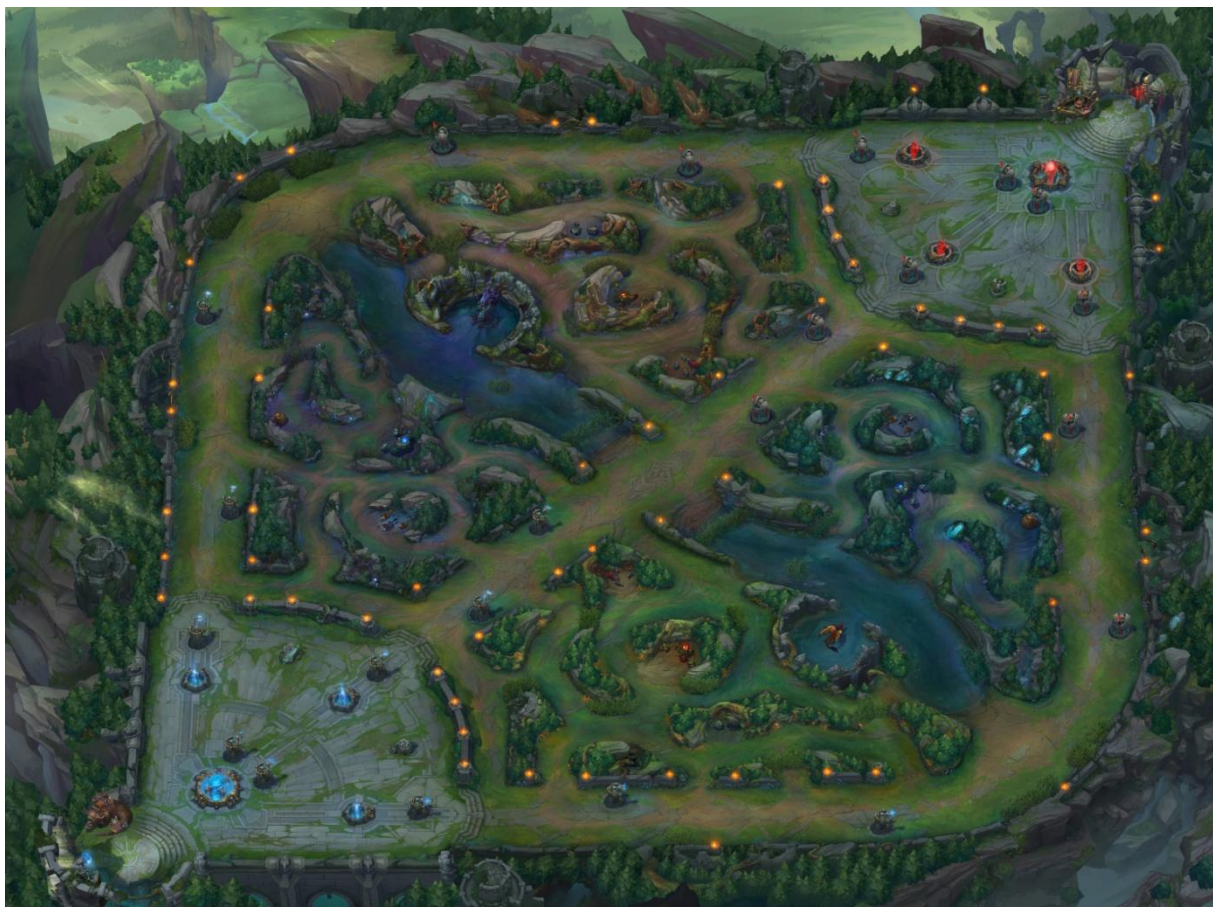
2013

2014

2. Kép: A ligákban lévő populációk megoszlása. (2)



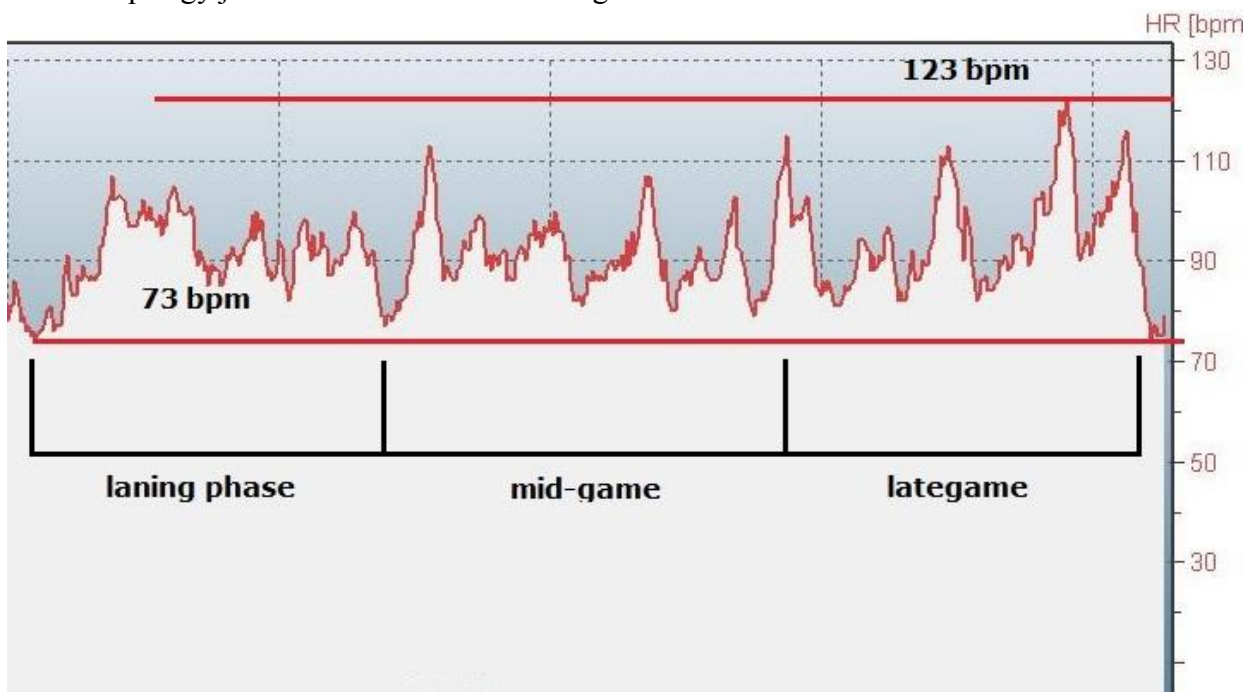
3. Kép: A lol térképe (<http://i.imgur.com/HRgupVM.jpg> 2015.01.04)



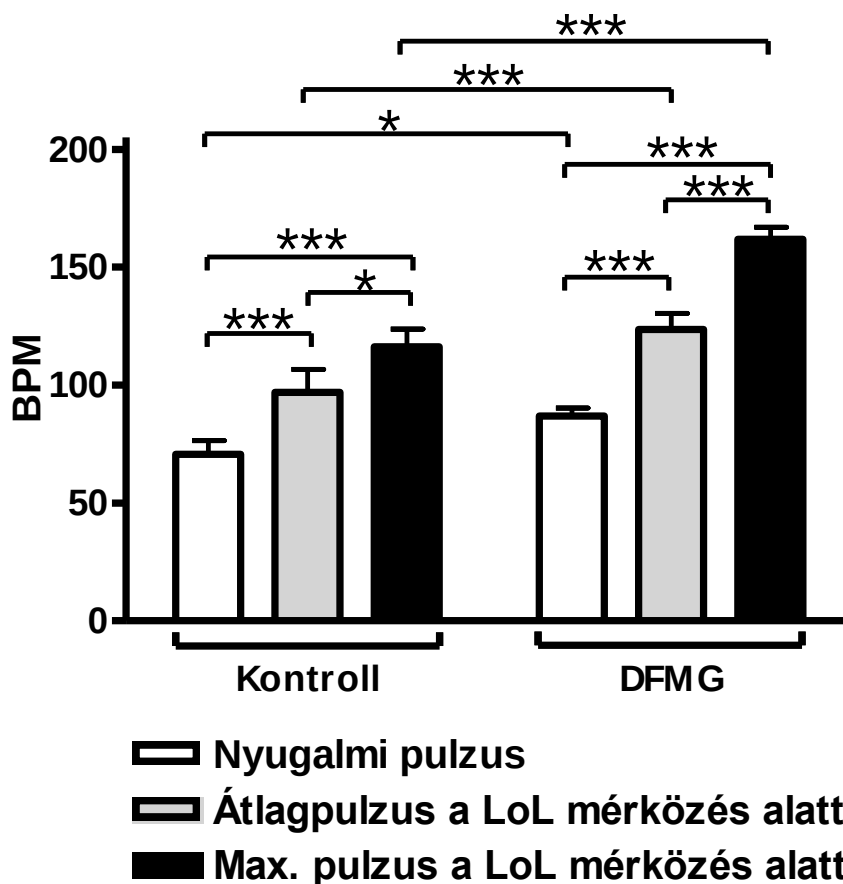
4. kép: „picks and bans” fázisról (youtube.com 2015.01.04)



5. kép: Egy játékos Polar-rendszeres vizsgálata.



6. ábra: Pulzusváltozások összehasonlítása.



1. videómelléklet: 2014 top 10 játéka

https://www.youtube.com/watch?v=Y8gPhNbl_I

Köszönetnyilvánítás

Köszönöm szépen Németh Rolandnak és csapatának, a Deathfaction Multigamingnek, hogy részt vettek a vizsgálatban, nélkülük nem valósulhatott volna meg a dolgozat.

Köszönöm szépen témavezetőimnek fáradtságos munkájukat, mely során értékes útmutatással megszülethetett a dolgozat végleges formája.

Végül köszönöm családomnak a támogatást, az odafigyelést és az érdeklődést is egy olyan téma iránt, amihez nem feltétlen volt szakértelmük.

„Nyilatkozat a pályázó egyéni hozzájárulásáról a pályaműben leírt eredményekhez”

A dolgozatban leírt kardiovaszkuláris változásokról regisztrált eredmények mind saját kutatás eredményei és hozzájárulok ahhoz, hogy a felmért adatokat máshol is felhasználják.

Gönczi Pál